

BAB III

METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

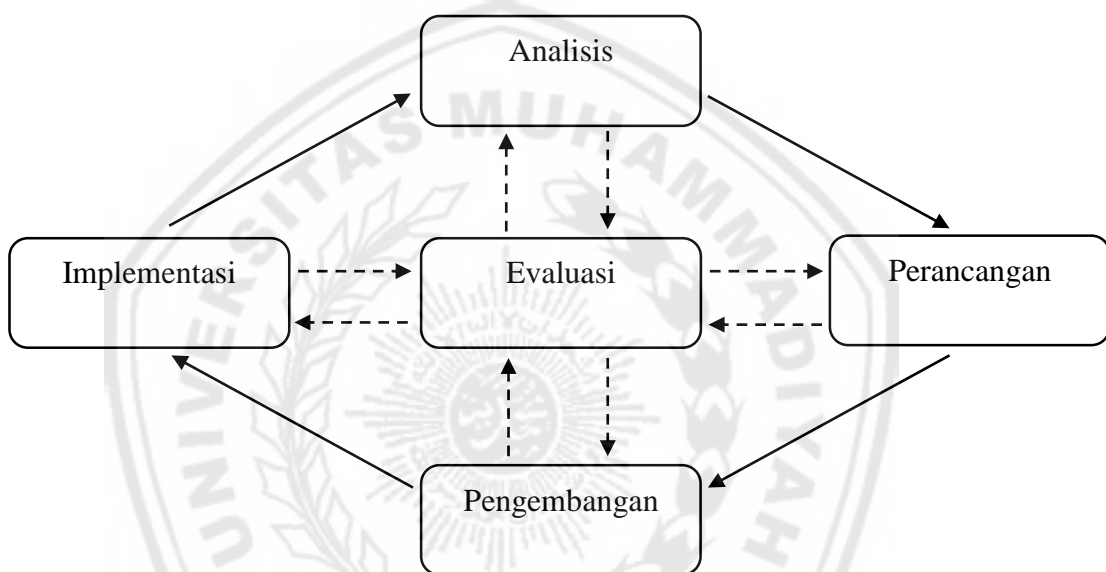
A. Model Penelitian & Pengembangan

Penelitian ini menggunakan model penelitian dan pengembangan ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*). Model pengembangan ini dikembangkan secara sistematis dan berlandaskan teoritis pada desain pembelajaran. Model ini disusun secara terprogram dengan urutan kegiatan yang sistematis dalam upaya memecahkan masalah belajar terkait dengan sumber belajar yang sesuai dengan kebutuhan di lingkungan sekolah dan karakteristik pembelajaran yang akan dilaksanakan (Tegeh, 2014: 42).

Penelitian pengembangan model ADDIE ini memiliki lima langkah atau tahapan yang mudah dipahami dan diimplementasi untuk mengembangkan suatu produk pengembangan seperti modul pembelajaran, bahan ajar, media pembelajaran, multimedia, video pembelajaran, dan lain sebagainya. Lima langkah model pengembangan ADDIE tersebut antara lain: (1) Analisis (*Analyze*), (2) Perancangan (*Design*), (3) Pengembangan (*Development*), (4) Implementasi (*Implementation*), (5) Evaluasi (*Evaluation*). Model ADDIE memberikan peluang untuk melakukan evaluasi terhadap aktivitas pengembangan pada setiap tahap. Hal ini memberikan dampak positif terhadap kualitas produk pengembangan. Dampak positif yang ditimbulkan dengan adanya evaluasi pada setiap tahapan dapat meminimalisir tingkat kesalahan atau kekurangan produk pada tahap akhir model pengembangan ini.

B. Prosedur Penelitian & Pengembangan

Prosedur penelitian dan pengembangan atau rancangan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini mengadopsi dari model pengembangan ADDIE. Model pengembangan ADDIE memiliki lima langkah dalam melakukan pengembangan. Kelima langkah pengembangan tersebut digunakan dalam penelitian karena saling berkaitan. Secara visual tahapan model pengembangan ADDIE dapat dilihat pada gambar sebagai berikut:



Gambar 3.1 Tahapan Model ADDIE

(Sumber: Tegeh, 2014: 42)

Kelima langkah pengembangan model ADDIE tersebut dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Tahap I Analisis (*Analyze*)

Tahap Analisis (*Analyze*) dalam penelitian yaitu kegiatan menganalisis kondisi nyata dilapangan yaitu di SDN Sumurup 2 Bendungan Trenggalek. Tahap analisis ini dilakukan dengan dua cara yaitu observasi dan wawancara. Kegiatan tersebut dilakukan satu hari yaitu pada tanggal 3 Oktober 2017 di kelas III.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara awal pada siswa kelas III SDN Sumurup 2 Bendungan Trenggalek dapat diketahui bahwa pembelajaran bahasa Jawa yang dilakukan hanya berfokus pada metode ceramah dari guru, hanya memanfaatkan LKS sebagai sumber belajar sehingga siswa kurang tertarik terhadap pembelajaran bahasa Jawa, siswa tidak menyukai materi aksara Jawa karena cukup rumit untuk dipelajari dan tidak ada media pendukung dalam penyampaian materi ini.

2. Tahap II Perancangan (*Design*)

Tahap Perancangan (*Design*) ini kegiatan yang dilakukan yaitu merancang atau mendesain media pembelajaran Galissawa. Tahap desain ini meliputi dua tahapan yaitu perancangan media Galissawa dari segi konten dan konstruk serta perancangan instrumen penelitian media yang dijelaskan sebagai berikut:

a. Perancangan media (merancang media Galissawa dari tampilan dan isi)

1) Konstruk (Tampilan media pembelajaran Galissawa)

- a) Media Galissawa berbentuk media visual dengan ukuran 60 cm x 70 cm, dengan tebal papan 2 cm.
- b) Huruf aksara Jawa berukuran 10 cm, sedangkan tulisan latinnya berukuran font 20.
- c) Media Galissawa di desain dengan bentuk dua dimensi.
- d) Media Galissawa dibuat dari bahan kayu jati yang dibentuk menjadi papan yang dilipat menjadi dua, tulisan nama media pada bagian luar dibuat dengan cara mengukir pada papan media, sedangkan tulisan aksara Jawa dan pola penulisannya dibuat dengan cara ditulis pada kertas *sticker*.
- e) Media ini berwarna :

- (1) Papan berwarna coklat yang berasal dari warna plitur pada kayu. Warna coklat ini memiliki arti stabilitas, percaya diri, ketenangan, dan kejujuran.
- (2) Tulisan aksara Jawa *nglegena* berwarna hitam yang berarti disiplin dan bekerja keras, sedangkan tulisan latin dari aksara Jawa berwarna kuning yang memiliki arti keceriaan, bahagia, dan semangat.
- (3) Kartu sebagai wadah siswa untuk latihan menulis aksara Jawa berwarna biru muda, hijau, kuning, dan merah, satu kartu terdiri dari satu warna dengan desain yang berbeda-beda.

2) Konten (Isi media pembelajaran Galissawa)

- a) Media Galissawa digunakan untuk kelas III sebagai pengenalan awal materi aksara Jawa untuk SD.
- b) Media Galissawa disusun dengan memperhatikan kompetensi dasar kelas III dalam mata pelajaran Bahasa, Sastra, dan Budaya Jawa yang tercantum sebagai mata pelajaran muatan lokal (mulok) yaitu:

3.7 Mengenal dan memahami semua bentuk aksara *nglegena*/ aksara *ghajang*.

4.7 Menulis kata dengan aksara *nglegena*/ aksara *ghajang* sesuai dengan kaidah.

c) Bagian-bagian dalam Galissawa meliputi:

- (1) Tulisan 20 huruf aksara Jawa *nglegena*, setiap aksara Jawa berukuran 5 cm.
- (2) Pola penulisan aksara Jawa *nglegena*
- (3) Nama latin dari aksara Jawa

(4) Kartu yang berisi latihan penulisan aksara Jawa *nglegena*

d) Penyampaian materi dengan media Galissawa menggunakan metode ceramah, demonstrasi, dan penugasan.

b. Perancangan instrumen penelitian media pembelajaran Galissawa

Kegiatan mendesain media pembelajaran Galissawa memerlukan adanya perancangan instrumen penilaian media tersebut, dengan menyusun kisi-kisi penilaian produk beserta angket penilaian produk beserta angket penilaian produk berupa daftar *check list* untuk ahli materi dan ahli media pembelajaran. Ahli materi dan ahli media yaitu berasal dari dosen PGSD Universitas Muhammadiyah Malang.

3. Tahap III Pengembangan (*Development*)

Tahap ketiga adalah kegiatan pengembangan (*development*) pada tahap ini kegiatan yang dilakukan adalah mengembangkan media Galissawa pada pembelajaran bahasa Jawa pada materi menulis aksara Jawa dengan validasi ahli materi dan ahli media yang dapat dipaparkan sebagai berikut:

a. Pembuatan media Galissawa

Pembuatan media Galissawa menggunakan bahan dasar kayu jati untuk papannya, dan kertas karton tipis yang digunakan sebagai bahan kartu latihan menulis aksara Jawa *nglegena* bagi siswa. Kemudian untuk warna media Galissawa menggunakan plitur supaya tetap memberikan corak kayu pada media dan warna emas untuk tulisan aksara Jawa dan huruf latinnya.

b. Validasi ahli (materi dan media)

Tahap selanjutnya adalah melakukan validasi produk kepada ahli materi dan ahli media pembelajaran. Hasil dari validasi produk berupa penilaian kevalidan

media, komentar, serta kritik dan saran sebagai dasar dalam pengembangan media pada tahap selanjutnya. Berikut kriteria validator ahli materi dan ahli media.

Tabel 3.1 Validator Penelitian Pengembangan

No	Validator	Kriteria
1.	Ahli Materi	1. Memiliki kemampuan di bidang pembelajaran bahasa Jawa. 2. Memiliki kemampuan di bidang materi pembelajaran khususnya materi pembelajaran aksara Jawa. 3. Tingkat akademik minimal S-2 pendidikan khususnya pendidikan tingkat dasar. 4. Memiliki pengalaman mengajar di sebuah lembaga pembelajaran maupun universitas.
2.	Ahli Media	1. Memiliki kemampuan di bidang media pembelajaran khususnya pada pembelajaran bahasa Jawa. 2. Memiliki kemampuan di bidang media. 3. Tingkat akademik minimal S-2 Pendidikan. 4. Memiliki pengalaman mengajar di sebuah lembaga pembelajaran maupun di universitas.

4. Tahap IV Implementasi (*Implementation*)

Kegiatan tahap keempat adalah implementasi (*implementation*). Pada tahap ini kegiatan yang dilakukan yaitu menerapkan produk yang telah dikembangkan, sebelum produk diterapkan perlu adanya validasi oleh validator. Tahap uji coba produk dilakukan pada siswa kelas III SDN Sumurup 2 Bendungan Trenggalek. Uji coba produk yang telah dikembangkan bertujuan untuk menguji keefektifan dan kemenarikan pengembangan media Galissawa.

5. Tahap V Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap evaluasi merupakan tahapan terakhir pada model pengembangan ADDIE, pada tahap ini diperoleh data mengenai evaluasi media pembelajaran Galissawa pada pembelajaran menulis aksara Jawa *Nglegena* siswa kelas III SD. Kegiatan selanjutnya yaitu mengevaluasi produk untuk mengukur ketercapaian tujuan pengembangan media Galissawa.

C. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian pengembangan media Galissawa untuk pembelajaran menulis aksara Jawa ini dilaksanakan di SDN Sumurup 2 Bendungan Trenggalek yang terletak di RT.27 RW.09 Dusun Kacangan, Desa Sumurup, Kecamatan Bendungan, Kabupaten Trenggalek. Penelitian pengembangan ini diharapkan dapat membantu guru dalam memfasilitasi siswa pada proses pembelajaran yang lebih konkret yaitu dengan menggunakan media pembelajaran Galissawa. Waktu penelitian dilaksanakan pada semester genap tahun pelajaran 2017/2018.

D. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi observasi, wawancara, angket, tes, dokumentasi masing-masing secara singkat diuraikan berikut ini:

1) Observasi

Observasi (*observation*) atau pengamatan merupakan suatu teknik atau cara mengumpulkan data dengan cara mengadakan pengamatan terhadap kegiatan yang sedang berlangsung. Observasi yang dilakukan pada penelitian ini terdiri dari dua tahap, yaitu observasi awal yang digunakan untuk mengetahui analisis kebutuhan dalam pembelajaran dan observasi aktivitas belajar siswa untuk mengetahui keefektifan pengembangan media Galissawa dalam pembelajaran menulis aksara Jawa. observasi yang dilaksanakan dalam penelitian ini adalah observasi tidak langsung yaitu hanya mengamati objek pada guru dan siswa kelas III SDN Sumurup 2 Bendungan Trenggalek untuk mengetahui aktivitas guru dan siswa dalam proses pembelajaran bahasa Jawa. Observasi dilaksanakan dengan mengamati kegiatan

pembelajaran yang sedang berlangsung, karakteristik belajar siswa dan metode mengajar guru, serta kesulitan yang dialami oleh guru dan siswa dalam proses pembelajaran.

2) Angket

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan angket dengan pertanyaan tertutup. Angket dengan pertanyaan tertutup ini berisi pertanyaan-pertanyaan atau pernyataan yang telah memiliki alternatif jawaban (*option*) langsung dipilih oleh responden. Responden tidak bisa memberikan jawaban atau respon lain kecuali jawaban yang telah tersedia sebagai alternatif jawaban. Penelitian ini menggunakan dua angket, yaitu angket validasi yang digunakan untuk memperoleh data kevalidan media dari ahli materi dan ahli media terhadap media Galissawa yang akan digunakan dalam pembelajaran menulis aksara Jawa siswa kelas III dan angket repon siswa yang digunakan untuk memperoleh data kemenarikan dari media Galissawa yang digunakan dalam pembelajaran.

3) Dokumentasi

Dokumentasi ini digunakan untuk memperoleh data berupa responden penelitian berupa foto pembelajaran pada siswa kelas III SDN Sumurup 2 Bendungan Trenggalek.

E. Instrumen Penelitian

Instrumen pengumpulan data merupakan alat bantu yang dipilih dan digunakan pada penelitian pengembangan untuk mengumpulkan data pada pengembangan media pembelajaran Galissawa adalah sebagai berikut:

Tabel 3.2 Aspek yang diamati

Aspek yang dinilai	Instrumen	Data yang diamati	Responden
Kevalidan	Angket	a. Validasi dari ahli media	a. Ahli media pembelajaran
		b. Validasi dari ahli materi	b. Ahli materi pembelajaran
Kefektifan	Lembar observasi	Aktivitas belajar siswa	Observer
Kemenarikan	Angket	Respon siswa	Siswa

1. Lembar Observasi

a. Lembar Observasi Awal

Instrumen dengan lembar observasi awal digunakan sebagai pedoman penguatan ketika mengamati pembelajaran bahasa Jawa yang dilaksanakan di sekolah. Observasi yang dilakukan di SDN Sumurup 2 Bendungan Trenggalek dapat menghasilkan data berupa pelaksanaan pembelajaran bahasa Jawa, sarana dan prasarana di dalam kelas maupun disekolah, media pembelajaran yang digunakan oleh guru dan minat belajar siswa. Berikut kisi-kisi observasi awal:

Tabel 3.3 Kisi-kisi Instrumen Observasi Awal

Ketercapaian	Aspek yang diteliti
Pembelajaran	a. Melakukan pengamatan pelaksanaan pembelajaran bahasa Jawa di kelas III SDN Sumurup 2 Trenggalek. b. Mengamati sarana dan prasarana dalam pembelajaran di kelas maupun di sekolah. c. Mengamati media pembelajaran yang digunakan oleh guru. d. Mengamati minat siswa dalam mengikuti pembelajaran di kelas.

b. Lembar Observasi Aktivitas Belajar Siswa

Instrumen lembar aktivitas belajar siswa digunakan untuk menguji keefektifan produk pada saat pembelajaran. Observasi penelitian dilakukan di SDN Sumurup 2 Bendungan Trenggalek dengan menggunakan kelas III. Kisi-kisi instrumen observasi adalah sebagai berikut:

Tabel 3.4 Kisi-kisi Observasi Aktivitas Belajar Siswa

Aspek	Aspek Penelitian
Pembelajaran	a. Memahami materi yang disampaikan oleh guru melalui media Galissawa b. Menampilkan sikap aktif dalam pembelajaran dengan menggunakan media Galissawa c. Menunjukkan sikap partisipasi dalam menggunakan media Galissawa.

2. Lembar Angket atau Kuisiener

Angket berisi pertanyaan atau pernyataan yang memerlukan jawaban dari responden berdasarkan kejadian di lapangan. Angket pada penelitian ini ada dua yaitu angket validasi dari para ahli dan angket respon siswa terhadap media galissawa yang digunakan dalam proses pembelajaran. Angket tersebut selanjutnya akan dianalisis untuk mengetahui kevalidan dan kemenarikan produk yang dikembangkan.

Instrumen angket validasi yang pertama yaitu validasi yang ditujukan kepada ahli media. Instrumen angket validasi ahli media digunakan untuk mengetahui kesesuaian media yang dikembangkan dengan berbagai aspek dalam pembelajaran. Kisi-kisi validasi ahli media adalah sebagai berikut:

Tabel 3.5 Kisi-kisi Validasi Ahli Media

No.	Aspek	Indikator	Jumlah Pertanyaan	Jumlah No. Item
1.	Tampilan Media	a. Kombinasi warna pada media. b. Media jelas dan mudah dipahami. c. Tampilan media menarik. d. Media dapat digunakan sebagai alternatif pembelajaran. e. Media tahan lama dan tidak mudah rusak. f. Media mudah dibawa dan dipindahkan.	1 1 2 1 1 1	7
2.	Media dalam pembelajaran	a. Kesesuaian media pembelajaran dengan tujuan, karakteristik dan sumber belajar. b. Kemampuan media untuk mengulang apa yang telah dipelajari.	2 2	4

Lanjutan Tabel 3.5 Kisi-kisi Validasi Ahli Media

No.	Aspek	Indikator	Jumlah Pertanyaan	Jumlah No. Item
3.	Keterlibatan siswa dalam menggunakan media	a. Media yang dikembangkan dapat membuat siswa aktif dalam proses pembelajaran.	2	4
		b. Media dapat digunakan oleh guru dan siswa.	1	
		c. Media dapat memotivasi siswa.	1	
Jumlah Total			15	

(Modifikasi dari Akbar, 2013: 127)

Instrumen angket validasi yang kedua yaitu validasi yang ditujukan kepada ahli materi. Instrumen angket validasi ahli materi digunakan untuk mengetahui kesesuaian media yang dikembangkan dengan materi pembelajaran yang digunakan. Kisi-kisi validasi ahli materi adalah sebagai berikut:

Tabel 3.6 Kisi-kisi Validasi Ahli Materi

No	Aspek	Indikator	Jumlah Pertanyaan	Jumlah No. Item
1.	Kesesuaian Tujuan	a. Materi yang disajikan sesuai dengan kompetensi dasar.	1	4
		b. Indikator sudah sesuai dengan kompetensi dasar.	1	
		c. Materi yang disajikan sesuai dengan indikator.	1	
		d. Materi sudah sesuai dengan pembelajaran.	1	
2.	Kurikulum	a. Media relevan dengan materi yang harus dipelajari.	1	3
		b. Materi yang disajikan sesuai dengan kurikulum yang berlaku.	1	
		c. Tujuan dan manfaat disampaikan dengan jelas.	1	
3.	Isi materi	a. Isi materi sesuai dengan Kompetensi Dasar (KD) dan indikator.	3	5
		b. Bahasa yang digunakan sesuai dengan pemahaman siswa.	2	
4.	Interaksi	Materi yang disampaikan mudah dipahami oleh siswa	3	3
Jumlah skor			15	

(Modifikasi dari Akbar, 2013: 130)

Instrumen angket yang ketiga yaitu angket respon siswa yang ditujukan kepada siswa kelas III. Instrumen angket respon siswa ini digunakan untuk mengetahui tingkat kemenarikan media yang dikembangkan. Kisi-kisi instrumen angket respon siswa adalah sebagai berikut:

Tabel 3.7 Kisi-kisi Angket Respon Siswa

No.	Aspek	Indikator	Jumlah Pertanyaan	Jumlah No. Item
1.	Ketertarikan media	Kemenarikan media.	3	3
2.	Pengoperasian media	Kemudahan pengoperasian media.	2	2
3.	Manfaat media	a. Mempermudah pembelajaran. b. Memudahkan pemahaman siswa.	1 2	3
4.	Antusias menggunakan media	a. Ingin belajar menggunakan media b. Memotivasi siswa untuk mengikuti kegiatan belajar	1 1	2
Jumlah Total			10	

(Diadopsi dari Akbar, 2013: 135)

3. Dokumentasi

Dokumentasi yang dihasilkan pada penelitian pengembangan ini berupa foto proses pembelajaran menggunakan media Galissawa dengan alat bantu kamera dan handphone. Adapun alat dokumentasi tersebut digunakan pada saat pelaksanaan uji coba produk di lapangan oleh guru dan siswa.

F. Teknik Analisis Data

Data yang diperoleh kemudian dikumpulkan selanjutnya data tersebut diolah dan di analisis. Penelitian ini menggunakan teknik analisis data dengan cara analisis deskriptif kualitatif dan analisis kuantitatif.

1. Data Kuantitatif

a. Kevalidan

Data kevalidan diambil dari hasil validator ahli media dan ahli materi. Data kuantitatif ditentukan berdasarkan hasil angket validasi dari hasil instrumen ahli materi pembelajaran dan ahli media pembelajaran. Pengukuran hasil angket validasi ahli materi dan ahli media menggunakan skala likert, variabel yang diukur dijabarkan menjadi indikator variabel. Kategori skor dalam skala likert menurut Sugiyono (2015: 135) adalah sebagai berikut:

Tabel 3.8 Kategori Skor dalam Skala *Likert* Kevalidan

No.	Skor	Keterangan
1.	Skor 5	Setuju/selalu/sangat baik
2.	Skor 4	Setuju/sering/baik
3.	Skor 3	Ragu-ragu/netral/cukup baik
4.	Skor 2	Tidak setuju/negatif/kurang baik
5.	Skor 1	Sangat tidak setuju/tidak pernah/sangat kurang baik

Uji angket validasi dari ahli materi pembelajaran dan ahli media pembelajaran dilakukan dengan membandingkan jumlah skor ideal yang diberikan oleh validator (Σx) dengan skor maksimal ideal yang telah ditentukan dalam angket validasi ahli media dan ahli materi pembelajaran (SMI) (Tegeh, 2014:82). Rumus yang digunakan untuk menghitung persentase dari masing-masing subyek adalah sebagai berikut

$$P = \frac{\Sigma x}{SMI} \times 100\%$$

Keterangan:

P = persentase skor yang dicari
 Σx = jumlah skor yang diperoleh
 SMI = Skor Maksimal Ideal

Kriteria validasi atau tingkat ketercapaian yang digunakan dalam persentase kevalidan adalah sebagai berikut:

Tabel 3.9 Tingkat Pencapaian dan Kualifikasi Kevalidan

Tingkat Pencapaian	Kualifikasi	Keterangan
90%-100%	Sangat baik	Tidak perlu direvisi
75%-89%	Baik	Direvisi seperlunya
65%-74%	Cukup	Cukup banyak direvisi
55%-64%	Kurang	Banyak direvisi
0 – 54%	Sangat kurang	Direvisi total

(Diadopsi dari Tegeh, 2014: 83)

b. Keefektifan

Analisis data keefektifan didapatkan dari hasil observasi aktivitas belajar siswa dan hasil belajar siswa.

1) Lembar hasil observasi aktivitas belajar siswa

Lembar hasil observasi aktivitas belajar siswa diambil dari hasil observasi aktivitas belajar siswa selama proses pembelajaran menggunakan media Galissawa. Kriteria penilaian yang digunakan untuk mengukur keefektifan dari lembar hasil observasi aktivitas belajar siswa adalah sebagai berikut:

Tabel 3.10 Kategori Skor dalam Skala *Likert* Keefektifan

No.	Skor	Keterangan
1.	Skor 5	Setuju/selalu/sangat baik
2.	Skor 4	Setuju/sering/baik
3.	Skor 3	Ragu-ragu/netral/cukup baik
4.	Skor 2	Tidak setuju/neegatif/kurang baik
5.	Skor 1	Sangat tidak setuju/tidak pernah/sangat kurang baik

(Diadopsi dari Sugiyono, 2015:135)

Uji keefektifan lembar hasil observasi aktivitas siswa dilakukan dengan membandingkan jumlah skor ideal yang ditunjukkan oleh aktivitas belajar siswa (Σx) dengan skor maksimal ideal (SMI) (Tegeh, 2014:82). Rumus yang digunakan

untuk menghitung uji keefektifan hasil observasi aktivitas belajar siswa adalah sebagai berikut:

$$P = \frac{\Sigma x}{SMI} \times 100\%$$

Keterangan:

P = persentase skor yang dicari
 Σx = jumlah skor yang diperoleh
 SMI = Skor Maksimal Ideal

Kriteria tingkat ketercapaian media yang digunakan dalam persentase keefektifan adalah sebagai berikut:

Tabel 3.11 Tingkat Pencapaian dan Kualifikasi Keefektifan



Tingkat Pencapaian	Kualifikasi	Keterangan
90%-100%	Sangat baik	Sangat efektif
75%-89%	Baik	Efektif
65%-74%	Cukup	Cukup efektif
55%-64%	Kurang	Kurang efektif
0 – 54%	Sangat kurang	Tidak efektif

(Modifikasi dari Tegeh, 2014: 83)

c. Kemenarikan

Data kemenarikan diambil dari hasil respon siswa kelas III. Data kuantitatif ini berdasarkan hasil angket berupa presentase dari hasil angket respon siswa. Jawaban dari angket respon siswa diukur dengan menggunakan skala Guttman. Skala pengukuran tipe Guttman akan didapatkan jawaban yang tegas yaitu “yatidak”, “benar-salah”, “pernah-tidak pernah”, “positif-negatif”, dan lainlain (Sugiyono, 2015: 96). Angket respon siswa dapat dibuat dalam bentuk pilihan ganda, ataupun dalam bentuk *checklist*. Kategori pengukuran skala Guttman adalah sebagai berikut:

Tabel 3.12 Kategori Penilaian Kemenarikan dengan Skala Guttman

No.	Skor	Keterangan
1.	Skor 1	Ya 
2.	Skor 0	Tidak 

(Modifikasi dari Sugiyono, 2015:96)

Uji kemenarikan dilakukan dengan membandingkan jumlah skor yang diperoleh (Σx) dengan skor maksimal ideal (SMI) (Tegeh, 2014:82). Rumus yang digunakan untuk menghitung uji angket respon siswa adalah sebagai berikut:

$$P = \frac{\Sigma x}{SMI} \times 100\%$$

Keterangan:

P = persentase skor yang dicari
 Σx = jumlah skor yang diperoleh
 SMI = Skor Maksimal Ideal

Kriteria tingkat ketercapaian media yang digunakan dalam persentase kemenarikan adalah sebagai berikut:

Tabel 3.13 Tingkat Pencapaian dan Kualifikasi Kemenarikan

Tingkat Pencapaian	Kualifikasi	Keterangan
90%-100%	Sangat baik	Sangat menarik
75%-89%	Baik	Menarik
65%-74%	Cukup	Cukup menarik
55%-64%	Kurang	Kurang menarik
0 – 54%	Sangat kurang	Tidak menarik

(Modifikasi dari Tegeh, 2014: 83)

2. Data Kualitatif

Teknik analisis deskriptif kualitatif ini digunakan untuk mengolah data hasil *review* ahli materi, ahli media, dan respon siswa terhadap pembelajaran. Teknik

analisis data ini dilakukan dengan mengelompokkan informasi-informasi dari data kualitatif yang berupa masukan, tanggapan, kritik dan saran perbaikan yang terdapat pada angket dan hasil wawancara. Hasil analisis data ini kemudian digunakan untuk merevisi produk media pembelajaran Galissawa.

